BEDIENUNGSANLEITUNG

http://www.aus.at

SECTOR
touch & play

A.u.S. Spielgeräte GmbH, A-1210 Wien Scheydgasse 48
Tel. +43 / 1 / 271 66 00 Fax. +43 / 1/217 66 00 75
Programm- und technische Änderungen vorbehalten

INHALTSVERZEICHNIS

BEDIENUNGSANLEITUNG 1
INHALTSVERZEICHNIS 2
ALLGEMEINE HINWEISE 3
Rechte, Copyrightbestimmungen und Haftung 3
Hotline 3
Verwendung 3
Lieferbestandteile 4
Gerätebeschreibung und Bedienungselemente 4
Maße und Gewicht 4
Inbetriebnahme 5
Allgemeine Spielanleitung 5
TESTMODE-EINSTELLUNGEN 6
TEST - MENÜ 6
1. Buchhaltung 6
2. Werbebildschirme 6
3. Einstellungen/Statistik 7
4. Sicherheit 10
5. Hardwaretest 11
6. Bildschirm/Touchscreen 11
7. Service 11
END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE 12
KONFORMITÄTSERKLÄRUNG 15
UPDATE 16
Inhalt eines Update Kits 16
Update Vorgangsweise 16
Überprüfung der Festplatte = Verify 16
Spezialfunktionen im Update-Modus (zwei Festplatten angeschlossen) 16
TOUCHSCREEN 17
Überprüfung der Touchscreen-Funktionen 17
PC-GEHÄUSE 18
Komponentenübersicht 18
Aus- und Einbau 18
Mainboard Steckerbelegung und Dip Switch –Einstellungen 18
MONITOR UND CHASSIS 19
Einstellanleitung des Bedienboards 19
Aus- und Einbau 19
ERSATZTEILLISTE SECTOR UPRIGHT 20
Komponentenunterteilung 20
FOTOS 22
KABELPLAN UND BLOCKSCHALTBILD 24

A.u.S. Spielgeräte GmbH, A-1210 Wien Scheydgasse 48
Tel. +43 / 1 / 271 66 00 Fax. +43 / 1/217 66 00 75

Programm- und technische Änderungen vorbehalten

ALLGEMEINE HINWEISE

Rechte, Copyrightbestimmungen und Haftung

- Das Programm, das Handbuch und alle Bestandteile unterliegen den internationalen Copyrightbestimmungen.
- Alle Rechte vorbehalten.
  (inkl. aller fotomechanischen Wiedergaben und deren Speicherung in elektronischen oder anderweitigen Medien.)
- Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.
- Für eventuell auftretende fehlerhafte Angaben übernimmt der Hersteller keinerlei Haftung und Verantwortung.
- ***ACHTUNG:*** Jegliche Veränderungen an diesem Gerät bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Herstellers.
- ***ACHTUNG:*** Das Gerät enthält Microsoft Lizenzprodukte. Mit der Inbetriebnahme werden die in diesem Manual abgedruckten Lizenzbedingungen anerkannt.

.

Verwendung

Das Unterhaltungsgerät Sector darf nur im Haus in trockenen Räumen an einer normgerecht erstellten Elektroinstallation betrieben werden. Es darf keinesfalls Regen bzw. Wasser ausgesetzt werden. Vor der Inbetriebnahme das Gerät immer an die Raumtemperatur angleichen.
Bei Brandgefahr oder anderen Störungen, das Gerät sofort vom Netz trennen und sicherstellen, daß das Gerät nicht berührt bzw. wieder eingeschaltet wird.
Bitte entsorgen Sie die Verpackung des Gerätes dem Umweltschutzgesetz entsprechend.

Technische Daten des Gerätes: Wechselspannung 230V / 50 Hz
Leistungsaufnahme 130VA
Absicherung 3,15 A
(Bitte prüfen Sie vor Anschluß des Gerätes die örtliche Stromversorgung.)

Bei unsachgemäßer Verwendung übernimmt die Firma AMUsys als auch ihr Generalimporteur keinerlei Haftung.
Der Betrieb des Gerätes bei extremen Temperaturen (Minus Grade) und extremer Feuchtigkeit (Nässe) ist nicht zulässig.

Lieferbestandteile

- Sector touch and play Standgerät inkl. Bedienungsanleitung
- 2 Stück Gehäuseschlüssel
- 2 Stück Kassaschlüssel
- Stromkabel (in der Kassabox)
- Verpackung

Gerätebeschreibung und Bedienungselemente

Das Unterhaltungsgerät „Sector touch and play“ ist ein in Sektoren unterteiltes Holzstandgerät mit einem Kunststoffdeckel.

Dieses Gerät beinhaltet folgende Komponenten zur Spielbedienung:

- elektronischer Münzprüfer
- Banknotenprüfer (optional)
- 20“ SVGA und VGA Bildschirm
- Klarsicht-Touch-Screen
- PC-System (inkl. „all in one Board“)
- 2 Joystick-Push-Button
- 2 Push-Button

Die meisten Funktionen der einzelnen Spiele sind mittels Touch-Screen zu bedienen. Als zusätzlichen Anreiz besitzt dieses Gerät jeweils für Spieler 1 und Spieler 2 einen Joystick-Push-Button und einen Push-Button zum steuern jener Spiele, für die eine Joystick-Funktion unumgänglich ist.

Maße und Gewicht

Maße: Höhe: 1367mm
Tiefe: 655mm
Breite: 552mm

Verpackung: 1400 x 710 x 570mm

Gewicht: 92Kg

A.u.S. Spielgeräte GmbH, A-1210 Wien Scheydgasse 48
Tel. +43 / 1 / 271 66 00 Fax. +43 / 1/217 66 00 75
Programm- und technische Änderungen vorbehalten

Inbetriebnahme

Jedes Gerät wird werksseitig getestet und voreingestellt. Vor dem ersten Einschalten muß das Gerät an die Raumtemperatur angeglichen werden. Dies wird durch die natürliche Temperaturangleichung erreicht. Diese kann bei großen Temperaturunterschieden auch längere Zeit in Anspruch nehmen. Das Gerät darf bei Bildung von Kondenswasser keinesfalls in Betrieb genommen werden.

Nach dem Einschalten des Gerätes durch den Schalter auf der Rückseite, sollte einige Minuten gewartet werden, damit die Betriebstemperatur erreicht wird. Überprüfen Sie anschließend die Einstellungen von Bildschirm und Touchscreen (Kalibrierung) und stellen Sie die gewünschte Lautstärke ein.

Normalerweise empfiehlt es sich, die Kalibrierung des Touchscreens bei jedem Standortwechsel durchzuführen. Weiters sollte die Kalibrierung periodisch überprüft werden, um den Spielern das optimale Spielvergnügen zu gewährleisten.

Allgemeine Spielanleitung

Die Spielmenüoberfläche des Unterhaltungsgerätes Sector ist in folgende 6 Hauptgruppen unterteilt:

Card-, Skill-, Pix-, Quiz-, Eros- und Top-Games.

Jede dieser Hauptgruppen verwaltet jeweils verschiedene Spiele der einzelnen Kategorien.

Zusätzlich zu den 6 Hauptgruppen können auf der Spielmenüoberfläche noch folgende Funktionen abgerufen werden:

- **Sprachauswahl:**

Im linken unteren Eck befindet sich die Sprachenschaltfläche. Mit Hilfe dieser Schaltfläche kann man die jeweils verfügbaren Sprachen (abhängig von der jeweiligen Länderversion) abrufen.

- **Kreditanzeige:**

Im linken oberen Eck befindet sich die Kreditanzeige. Ist ein Bonuskreditsystem eingestellt, so wird dieses durch drücken auf die Kreditanzeige angezeigt.

- **Informationsoberfläche:**

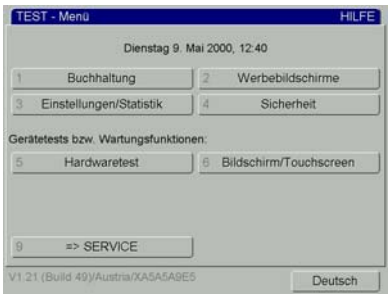
Im rechten oberen Eck befindet sich die Umschaltfläche, mit der man auf die Informationsoberfläche gelangt. Auf dieser Seite befinden sich Informationen über den Hersteller, das Datum, die Uhrzeit, die Programmversion, die Länderkennung und die Serialnummer des Spieles.
Weiters kann in dieser Informationsseite durch dreimaliges tippen auf den Sector-Schriftzug die Pincode-Abfrage abgerufen werden (vorausgesetzt der Pincode-Abruf ist aktiviert).

- **Distributoren-Logo:**

Während des Standby-Durchlaufes des Gerätes wird auch das jeweilige länderspezifische Distributoren-Logo angezeigt. Dieses Logo kann mit Hilfe einer Servicetastatur (Taste „L“) beim Hochstarten des Gerätes gelöscht werden.

TESTMODE-EINSTELLUNGEN

TEST – MENÜ



Hier können die verschiedensten Funktionen durch Druck der entsprechenden Schaltfläche ausgewählt werden.
Mit der ***„Sprachen-Schaltfläche“*** kann vorübergehend die Sprache verändert werden.
Mit den ***„Zurück- bzw. Weiter-Schaltflächen“*** wird durch die verschiedenen Seiten navigiert.
Veränderte Einstellungen können mit der ***„Standard-Schaltfläche“*** auf die Standardwerte zurückgesetzt werden. Veränderungen werden erst nach dem Drücken der Schaltfläche ***„Übernehmen“*** gespeichert.
Vor dem endgültigen Löschen wichtiger Daten, wird noch eine Sicherheitsabfrage durchgeführt.
Auf jeder Bildschirmseite kann durch das Berühren der blauen Kopfzeile die entsprechende Hilfe aufgerufen werden. Die Anzeige der Hilfe wird durch einfachen Druck auf den Bildschirm beendet.

1. Buchhaltung

Zeigt die Werte der Buchhaltung an.
Auf der ersten Seite wird eine Übersicht mit dem Resultat angezeigt, auf den weiteren Seiten die Details.
Löschen setzt die Werte auf allen Seiten gleichzeitig zurück!

2. Werbebildschirme

Hier können die Werbebildschirme bearbeitet und eingestellt werden.
In der linken Spalte werden die möglichen Werbebildschirme angezeigt. Im Testmode können alle Seiten verändert werden, vom Servicemode nur die mit ***„S“*** gekennzeichneten Seiten. Mit den unteren Pfeiltasten kann die markierte Seite verschoben werden.
Auf der rechten Seite werden die Eigenschaften der links markierten Seite detailliert angezeigt. Jede Seite kann mit einem beschreibenden Namen versehen werden. Mit ***„Bearbeiten“*** kann der Inhalt des Werbebildschirms verändert werden. Weiters kann ein Sound ausgewählt werden.
Wenn die Seite aktiviert ist, lassen sich die Anzeige-Eigenschaften setzen. Der Werbebildschirm kann dauernd angezeigt, oder auf einen bestimmten Zeitraum beschränkt werden. Mit ***„Durchlauf“*** wird die Häufigkeit der Anzeige festgelegt. Die Dauer bestimmt die Anzeigezeit.

- **Auswahl Werbesound**

Hier kann ein neuer Werbesound ausgewählt werden.
Mit den beiden Pfeiltasten links unten blättert man durch die Seiten. Durch das Drücken auf den gewünschten Sound wird dieser abgespielt und ausgewählt.

- **Werbebildschirm (durch Drücken der „Bearbeiten“-Taste)**

Mit dem Menü kann man den Hintergrund auswählen, Bilder und Texte einfügen und verändern.
Durch den Druck auf das Bild- bzw. Text-Objekt wird dieses ausgewählt und kann beliebig verschoben werden.
Bilder können zusätzlich verkleinert bzw. vergrößert werden. Bei Texten kann die Größe, die Farbe und die Schriftart (mit Rotation) ausgewählt bzw. der Text verändert werden.
Mit ***„Löschen“*** werden einzelne ausgewählte Objekte gelöscht. Ist kein Objekt markiert, wird die komplette Seite zurückgesetzt.
Mit ***„Vollbild“*** wird das Menü ausgeblendet. Durch Druck auf den Bildschirm wird diese Ansicht beendet. Das Menü kann mit der linken Leiste auch beliebig verschoben werden.
Vor dem Verlassen der Seite wird nachgefragt, ob die Veränderungen gespeichert werden sollen.

- **Hintergründe**

Hier kann ein neues Hintergrundbild ausgewählt werden.
Mit den beiden Pfeiltasten links unten blättert man durch die Seiten. Durch das Drücken auf den gewünschten Hintergrund wird dieser übernommen.
Wird die Auswahl abgebrochen, wird der aktuelle Hintergrund nicht verändert.

- **Bilder**

Hier kann ein Bild ausgewählt werden, welches auf der Seite eingefügt werden soll.
Mit den beiden Pfeiltasten links unten blättert man durch die Seiten. Durch das Drücken auf das gewünschte Bild wird dieses eingefügt.
Wird die Auswahl abgebrochen, wird kein Bild eingefügt.

3. Einstellungen/Statistik

Hier können die verschiedensten Einstellungen durchgeführt bzw. diverse Statistiken abgelesen werden.

3.1. Allgemeine Einstellungen

Datum und aktuelle Zeit einstellen.
Lautstärke zwischen 0 (leise) und 31 (laut) einstellen. Zum Test der eingestellten Lautstärke ***„Sound“*** abspielen. Zuerst wird der linke, dann der rechte und danach beide Lautsprecher angesteuert. Dies wird laufend wiederholt. Zusätzlich kann die Lautstärke für den Standby-Modus verändert werden.
Unter ***„Standardsprache“*** kann eine Sprache aus den vorhandenen gewählt werden, auf die das Gerät nach einer gewissen Zeit automatisch zurückwechselt.
Weiters können von den jeweils länderspezifisch angebotenen Sprachen auch welche gesperrt werden. Alle Sprachen die nicht als Standardsprache definiert, oder mit einem grünen Pfeil markiert sind, werden gesperrt.

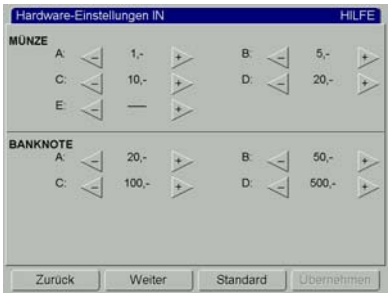
3.2. Hardware-Einstellungen IN

Wertigkeiten der verschiedenen Kanäle durch die ***„+/– Schaltflächen“*** einstellen.
Die Anzeige von **„——„**bedeuted Sperre des Kanals.
Prüfen Sie zuvor mittels Hardwaretest die richtige Zuordnung der Kanäle zu den angeschlossenen Geräten.

3.2. Hardware-Einstellungen

Hier können Kreditwertigkeit und Zählwerkimpuls eingestellt werden.
Diese Werte können mit den ***„+/- Schaltflächen“*** geändert werden.
Mit dem Kreditwert wird die Umrechnung zwischen Buchhaltung und Spiel festgelegt. Der erste Wert ist der Buchhaltungsbetrag (Währung). Der zweite ist der entsprechende Wert im Spiel (Punkte).
Der Wert des Zählwerksimpuls zeigt an, welcher Betrag erforderlich ist, um am Zählwerk einen Impuls auszulösen.
<u>Die Werte für Kredit und Zählwerk können auch mit folgenden Hilfselementen verstellt werden:</u>

Firebutten 1 oder 2:	→ +/- 1
Joystick Pushbutton 1 oder 2 rechts:	→ +/- 100
Joystick Pushbutton 1 oder 2 links:	→ +/- 5000
Tastatur Taste Ctrl:	→ +/- 1
Tastatur Taste Shift:	→ +/- 1000

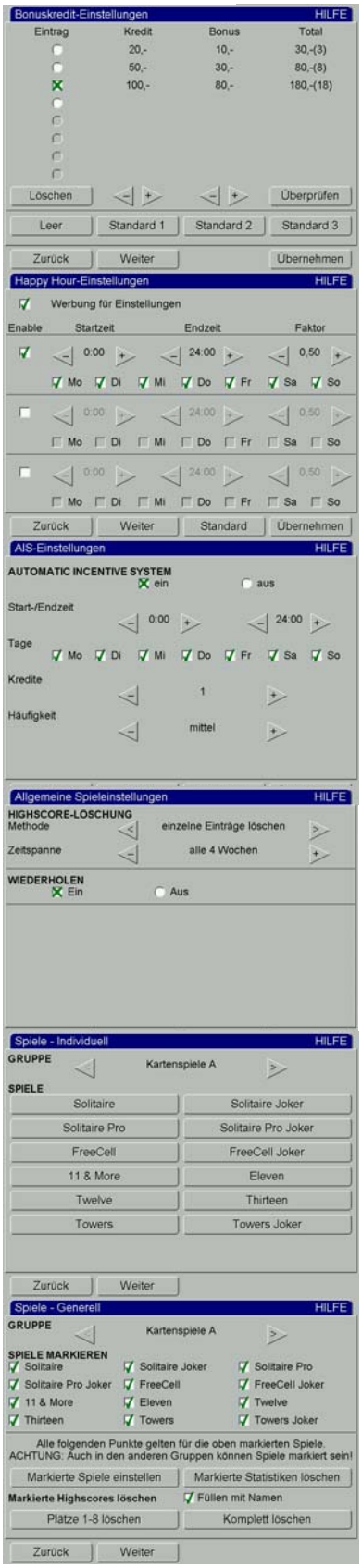


3.2. Datenausgabe-Einstellungen (VDAI)

Hier können die Einstellungen für die Datenausgabe vorgenommen werden (VDAI-Auslesesystem). Bei Geräteausführungen mit VDAI-Stecker (befindet sich hinter dem Zählwerk), schaltet das Gerät nach Anschluß des Printers sofort in den Auslesemodus. Nach Beendigung der Auslesung, gelangt man automatisch wieder in den Spielmodus.

3.3. Bonuskredit-Einstellungen

Mit Bonuskrediten kann der Spielkredit für einen eingeworfenen Geldbetrag bestimmmt werden.
Zum Einstellen der Bonuskredite den Eintrag auswählen. ***„Löschen“*** entfernt den Eintrag.
Mit den ***„+/– Schaltflächen“***den Kredit bzw. Bonus verändern.
„Kredit“ zeigt den Wert an, bei dem der entsprechende Bonus gegeben wird.
Zusammen ergeben diese beiden Werte den Total-Wert.
Nachfolgende Bonuswerte müssen immer größer sein als die Werte der vorherigen Einträge. Zum Beispiel wird bei 5 Krediten ein Bonus von 1 gegeben, dann muß bei 10 Krediten der Bonus größer als 2 sein (10 Kredite/5 Kredite = 2 mal Bonus 1 => Mindestbonus größer als 2).
Die Bonuskrediteinstellungen müssen vor der Speicherung überprüft werden. Dabei werden zu kleine Bonuswerte nötigenfalls erhöht.
Voreingestellte Bonustabellen können mit den Standard-Schaltflächen abgerufen werden.



3.4. Spieleranreiz

Happy Hour Einstellungen:
Auf dieser Seite kann man verschiedene Wochentage und Uhrzeiten definieren. Zu diesen Zeiten können, je nach eingestelltem Faktor, Spiele verbilligt abgerufen werden. Zusätzlich kann eine eingestellte Happy Hour als Werbeseite angezeigt werden.
AIS-Einstellungen (Automatic Incentive System):
Hier kann man Wochentage und Start- und Endzeiten definieren, wo Spieler vom Gerät akustisch aufgefordert werden zum Gerät zu kommen, um dort ein vom Gerät angebotenes Freispiel abzurufen. Die Menge der angebotenen Freispiele und die wiederkehrende Häufigkeit des Systems können eingestellt werden.
Wird dieser aktivierte Anreiz innerhalb von 30 Sekunden nicht am Bildschirm bestätigt, erlischt dieser wieder.
Während des Demomodes wird dieses System zu Präsentationszwecken ca. alle 2 Minuten (vorausgesetzt das System ist aktiviert) angezeigt .

3.5. Allgemeine Spieleinstellungen

Generelle Einstellungen gültig für alle Spiele.
Die Highscore-Listen können automatisch in gewissen Zeitabständen gelöscht werden. Entweder werden die einzelnen Einträge nach der eingestellten Zeit entfernt, oder die komplette Liste gelöscht.
Weiters kann das ***„Repeat“*** generell für alle Spiele ausgeschaltet werden.

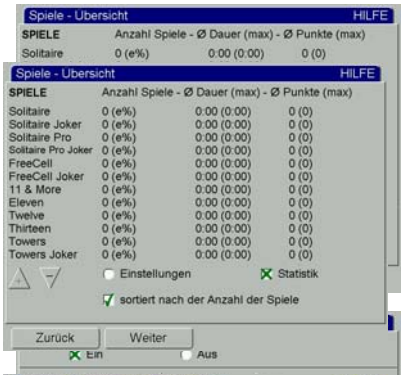
3.6. Spiele - Individuell

Auf dieser Seite können die Einstellungen, Statistiken und Highscore-Listen der einzelnen Spiele abgerufen und verändert werden.
Wechsle dazu mit den Pfeilen in die gewünschte Spielgruppe und wähle das Spiel aus.

3.6. Spiele – Generell

Auf dieser Seite werden diverse Einstellungen bzw. Löschungen NUR FÜR DIE MARKIERTEN SPIELE durchgeführt. Somit können mehrere Spiele gleichzeitig eingestellt bzw. deren Statistiken gelöscht werden.
Wechsle dazu mit den Pfeilen durch alle Spielgruppen und markiere die zu bearbeitenden Spiele. Wähle dann eine der Funktionen aus.
Bei den Highscore-Listen können entweder die Plätze 1 bis 10 bzw. die kompletten Listen (inklusive bisher höchster Highscores) gelöscht werden. Beim Löschen ist es möglich, die Liste mit zufällig gewählten Namen aufzufüllen.

3.6. Spiele - Übersicht


Spiele - Übersicht
HILFE
SPIELE
Anzahl Spiele - Ø Dauer (max) - Ø Punkte (max)
Solitaire 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Solitaire Joker 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Solitaire Pro 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Solitaire Pro Joker 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
FreeCell 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
FreeCell Joker 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
11 & More 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Eleven 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Twelve 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Thirteen 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Towers 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Towers Joker 0 (e%) 0:00 (0:00) 0 (0)
Einstellungen
Statistik
sortiert nach der Anzahl der Spiele
Zurück
Weiter
Ein
Aus

Auf dieser Seite können die Einstellungen und die wichtigsten Statistik-Daten aller Spiele abgelesen und verglichen werden.
Wechsle dazu mit den Pfeilen durch die Spielgruppen und wähle unten die anzuzeigenden Informationen aus.
Das Verändern der Einstellungen bzw. das Löschen der Statistiken, muß auf der vorherigen Seite durchgeführt werden.

3.6. Einstellungen der markierten Spiele

Diese Einstellungen gelten für alle in der vorigen Seite markierten Spiele.
Die Spiele können aus- bzw. eingeschaltet werden. Weiters kann die Schwierigkeit der Spiele bestimmt werden.
Der Spielpreis ist für jeden Spieler einzeln einstellbar (z.B. um mehrere Spieler zu bevorzugen). Der hervorgehobene Wert stellt den Preis für den jeweiligen Spieler dar. Darunter ist die Summe ersichtlich, die beim Startschirm der Spiele angezeigt wird.
Ist das ***„Repeat“*** erlaubt, kann die maximale Anzahl und der Preis dafür festgelegt werden.

3.6. Spiel XXX - Einstellungen

Diese Einstellungen gelten nur für das in der Titelzeile angegebene Spiel.
Das Spiel kann aus- bzw. eingeschaltet werden. Weiters kann die Schwierigkeit des Spiels bestimmt werden.
Der Spielpreis ist für jeden Spieler einzeln einstellbar (z.B. um mehrere Spieler zu bevorzugen). Der hervorgehobene Wert stellt den Preis für den jeweiligen Spieler dar. Darunter ist die Summe ersichtlich, die beim Startschirm des Spiels angezeigt wird.
Ist das ***„Repeat“*** erlaubt, kann die maximale Anzahl und der Preis dafür festgelegt werden.

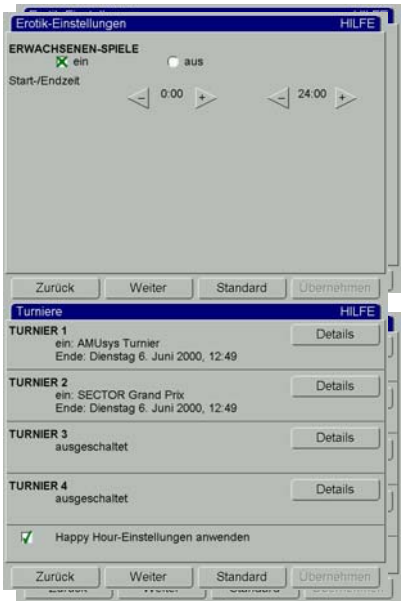
3.6. Spiel XXX - Statistik

Zeigt die Spielstatistik an.
Auf der ersten Seite sind die Anzahl der Spiele, die Spielzeit und die Punkte ersichtlich. Auf der zweiten Seite wird das Ergebnis der Level-Analyse angezeigt.
„Löschen“ setzt die Werte auf beiden Seiten gleichzeitig zurück!

3.6. Spiel XXX - Highscore-Liste

Zeigt die Highscore-Liste des Spiels an.
Es können entweder die Plätze 1 bis 10 bzw. die komplette Highscore-Liste (inklusive bisher höchster Highscore) gelöscht werden.
Beim Löschen ist es möglich, die Liste mit zufällig gewählten Namen aufzufüllen.
Weiters können durch Berühren der Einträge die Plätze 1 bis 10 einzeln gelöscht werden.

3.7. Erotik-Einstellungen

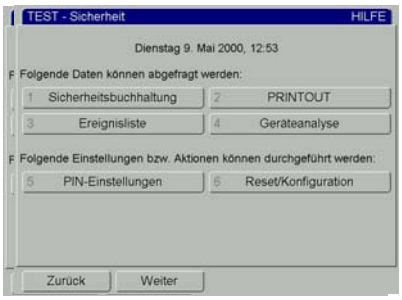


Hier können die Erwachsenen-Spiele aus- bzw. eingeschaltet werden. Ist die Markierung auf ***„ein“,*** kann zusätzlich die Aktivierungszeit gewählt werden. Bei 0:00 bis 24:00 sind die Spiele vollständig vorhanden. Zum Beispiel bei 21:00 bis 5:00 sind die Spiele nur in der Nacht möglich.
In manchen Länderversionen sind die Erwachsenenspiele nicht vorhanden.

3.8. Turniere

Hier können Turniereinstellungen vorgenommen werden. Den genauen Ablauf des SECTOR-Turniersystems entnehmen Sie bitte der extra erhältlichen Anleitung für den Turniermodus.

4. Sicherheit



Hier können die verschiedensten Überprüfungen durchgeführt bzw. diverse Daten abgelesen werden.

4.1. Sicherheitsbuchhaltung
Zeigt die Werte der Sicherheitsbuchhaltung an. Diese Buchhaltung dient zur Kontrolle. Rechts oben wird eine laufende Nummer angezeigt. Diese Nummer wird bei jedem Löschen der Sicherheitsbuchhaltung um eins erhöht und kann nicht verändert werden.

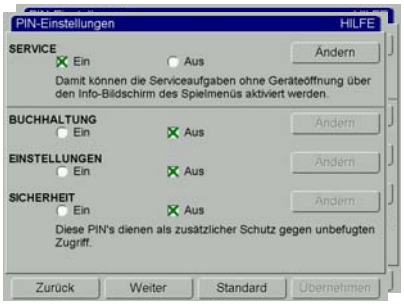
Ereignisliste
HILFE
BEGINN
Dienstag 8. Februar 2000, 18:50
1) 08.02.2000 16:13 - Update durchgeführt.
2) 30.03.2000 15:29 - Update durchgeführt.
3) 30.03.2000 23:20 - Update durchgeführt.
4) 20.04.2000 13:48 - Speicher zurückgesetzt.
5) 20.04.2000 13:48 - Kassatür geöffnet.
6) 20.04.2000 13:48 - Update durchgeführt.
7) 20.04.2000 16:17 - Update durchgeführt.
8) 04.05.2000 12:18 - Update durchgeführt.
9) 04.05.2000 14:47 - Update durchgeführt.
Zurück
Weiter
Löschen

4.3. Ereignisliste
Zeigt wichtige Ereignisse an, die während des Betriebs aufgetreten sind.
Mitprotokolliert werden:
Löschung der Buchhaltungen
Auslösung des Master Resets
Veränderung des Datums bzw. des Schlüssel-Codes
Auftreten von diversen Alarmen
Der Beginn der Aufzeichnung ist rechts oben ersichtlich.

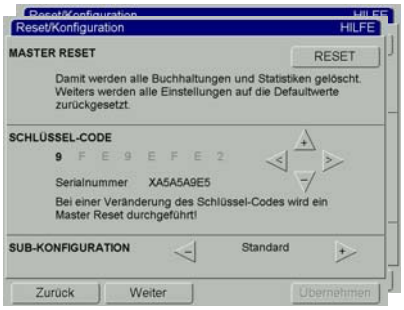
4.2. Printout
Wird der Printout-Button gedrückt, so werden die Statistiken des Gerätes zwischengespeichert, und können anschließend mittels einer Printout-Wechseldisk ausgelesen werden.

4.4. Geräteanalyse
Zeigt die Werte der Geräteanalyse an.
Dabei werden die Geräteeinschaltungen, die Türöffnungen und die Aktivierungen der verschiedenen Zustände gezählt und zeitlich aufgezeichnet.

4.5. PIN-Einstellungen
Mit dem ***„Service-PIN“*** können die Serviceaufgaben ohne Geräteöffnung über den Info-Bildschirm des Spielmenüs aktiviert werden.
Mit den anderen PIN's können die verschiedenen Bereiche zusätzlich gegen unbefugten Zugriff abgesichert werden.
Die Funktionen zum Überprüfen bzw. Testen des Gerätes sind immer ausführbar.
Alle PIN's müssen zweimal eingegeben und dann mit ***„Übernehmen“*** gespeichert werden. Bei mehrmaliger falscher Eingabe der PIN's kann die Eingabe bis zu 12 Stunden gesperrt werden.



4.6. Reset/Konfiguration
Der Master Reset setzt das komplette Gerät zurück. Alle Buchhaltungen und Statistiken werden gelöscht, alle Einstellungen werden auf die Standardwerte zurückgesetzt.
Zum Betrieb des Gerätes muß der richtige Schlüssel-Code eingestellt werden. Durch eine Veränderung des Schlüssel-Codes wird das Gerät komplett zurückgesetzt (wie beim Master Reset).
Den passenden Schlüssel-Code finden Sie auf einem Aufkleber im Gerät.

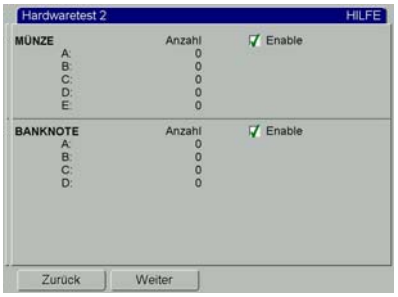


Sub-Konfiguration: Nur in der Austria-Version verfügbar. Aktiviermöglichkeit einer bundesländerspezifischen Version. (Die Einstellung wird auf der Spielmenüoberfläche angezeigt).

5. Hardwaretest

- **Hardwaretest 1**

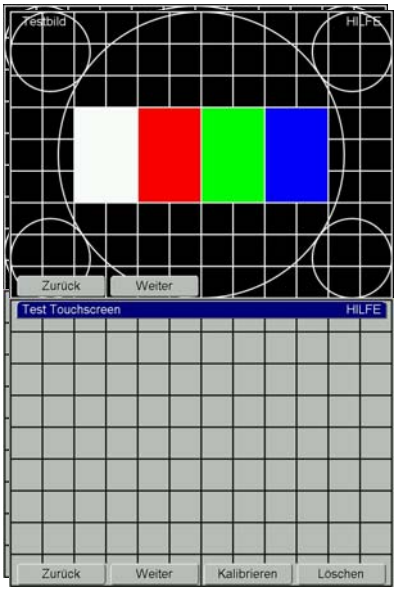
Testen der Tasten und Schalter durch Drücken bzw. Umschalten. Der zuletzt gedrückte Taster bzw. eingeschaltete Schalter wird angezeigt. Die zu den Tasten zugehörigen Lampen werden entsprechend angezeigt oder können durch Drücken der ***„Test-Schaltfläche“*** weitergeschaltet werden. Bei Schaltern werden alle Lampen eingeschaltet. Beim Zählwerkstest werden auf alle Zählwerke der Reihe nach 10 Impulse ausgegeben.
Zusätzlich bietet das Gerät die Möglichkeit die Lüfterdrehzahl des Motherboardlüfters und die Innentemperatur des PC-Gehäuses zu überwachen.
Standarddrehzahl = 4600-5000 U/min, Standardtemperatur = 25-35°C.



- **Hardwaretest 2**

Die Anzahl der eingeworfenen Münzen wird aufsummiert. Die einzelnen Kanäle können gesperrt oder freigegeben werden. Die Kanäle des Banknotenprüfers können gemeinsam gesperrt oder freigegeben werden. Die Anzahl der Impulse wird aufsummiert. Kanäle mit Markierung sind freigegeben, ohne Markierung sind sie gesperrt. Es erfolgt keine Verbuchung auf die Buchhaltung bzw. auf Zählwerke.

6. Bildschirm/Touchscreen



- **Testbild**

Kontrolliere die Monitoreinstellung (Geometrie und Farbe). Durch Druck auf die Farbflächen wird nur mehr das Testbild angezeigt. Bei einer Änderung der Monitor-Einstellungen muß der Touchscreen kontrolliert und eventuell neu kalibriert werden (siehe nächste Seite).
Immer zuerst den Monitor einstellen und dann den Touchscreen kalibrieren.

- **Test Touchscreen**

Ziehe horizontale und vertikale Linien, um die Abweichung des Touchscreens festzustellen. Die gezeichneten Linien können mit ***„Löschen“*** wieder entfernt werden.
Bei größeren Abweichungen muß der Touchscreen neu kalibriert werden.

7. Service (Button 9).

- **Menü**

Hier können Serviceaufgaben durchgeführt werden, die durch Druck der entsprechenden Schaltflächen ausgewählt werden. Mit der ***„Sprachen-Schaltfläche“*** kann vorübergehend die Sprache im Service-Mode verändert werden. Mit den ***„Zurück- bzw. Weiter-Schaltflächen“*** wird durch die verschiedenen Seiten navigiert.
Auf jeder Bildschirmseite kann durch das Berühren der blauen Kopfzeile die entsprechende Hilfe aufgerufen werden. Die Anzeige der Hilfe wird durch einfachen Druck auf den Bildschirm beendet.
Hier können Kredite aufgedrückt werden und vorhandene Kredite gelöscht werden.
ACHTUNG: Aufgedrückte Kredite werden auch auf dem Zählwerk und der Buchhaltung verbucht.

7.1. Einstellungen
Lautstärke zwischen 0 (leise) und 31 (laut) einstellen. Zum Test der eingestellten Lautstärke Sound abspielen.
Zusätzlich kann die Lautstärke für den Standby-Modus verändert werden.

7.2. Werbebildschirme
Hier können die mit ***„(S)“*** gekennzeichneten Werbeschirme bearbeitet, gespeichert und abgerufen werden.
Die Vorgangsweise ist bereits unter ***„2. Werbebildschirm“*** beschrieben.

7.3. Touchscreen (Vorgangsweise unter ***„6. Bildschirm/Touchscreen“***)

END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE

IMPORTANT - READ CAREFULLY: This End-User License Agreement("EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and the manufacturer ("Manufacturer") or the spezial purpose computing device ("SYSTEM") you acquired which includes certain Microsoft software product(s) installed on the SYSTEM ("SOFTWARE PRODUCT" or "SOFTWARE"). The SOFTWARE includes computer software, the associated media, any printed materials, and any "online" or electronic documentation. By installing, copying or otherwise using the SOFTWARE, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, Manufacturer and Microsoft Corporation ("Microsoft") are unwilling to license the SOFTWARE to you. In such event, you may not use or copy the SOFTWARE, and you should promptly contact Manufacturer for instructions on return of the unused product(s) for a refund.

SOFTWARE LICENSE

The SOFTWARE is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold.

1. GRANT OF LICENSE. This EULA grants you the following rights:

* **Software**. You may use the SOFTWARE as installed on the System.

* **Application Sharing**. The SOFTWARE may contain technology that enables applications to be shared between two or more SYSTEMS, even if an application is installed on only one of the SYSTEMS. You should consult your application license agreement or contact the application licensor to determine whether sharing the application is permitted by its licensor.

* **Storage/Network Use**. If the SOFTWARE PRODUCT is installed on the SYSTEM over an internal network from a server, you must acquire and dedicate a license for the SOFTWARE PRODUCT for each SYSTEM on which the SOFTWARE PRODUCT is used or to which it is distributed. A license for the SOFTWARE PRODUCT may not be shared or used concurrently on different SYSTEMS.

- **Back-up Copy**. If MANUFACTURER has not included a copy of the SOFTWARE on separate media with the SYSTEM, you may make a single copy of the SOFTWARE for use solely for archival purposes with the SYSTEM.

2. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS.

* **Limitations on Reverse Engineering, Decompilation and Disassembly**. You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.

* **Single SYSTEM**. The SOFTWARE is licensed with the SYSTEM as a single integrated product. The SOFTWARE may only be used with the SYSTEM.

* **Rental**. You may not rent or lease the SOFTWARE.
* **Software Transfer**. You may permanently transfer all of your rights under this EULA only as part of a sale or transfer of the SYSTEM, provided you retain no copies, you transfer all of the SOFTWARE (including all component parts, the media, any upgrades or backup copies, and this EULA, and if applicable, the Certificate(s) of Authenticity), and the recipient agrees to the terms of this EULA. If the SOFTWARE is an upgrade, any transfer must include all prior versions of the SOFTWARE.

* **Termination**. Without prejudice to any other rights, Manufacturer or Microsoft may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the SOFTWARE and all of its component parts.

* **Single EULA**. The package for the SOFTWARE may contain multiple versions of this EULA, such as multiple translations and/or multiple media versions (e.g., in the user documentation and in the software). In this case, you are only licensed to use one (1) copy of the SOFTWARE PRODUCT.

3. UPGRADES AND RECOVERY MEDIA.

* If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on media separate from the SYSTEM and is labeled "For Upgrade Purposes Only" (Upgrade SOFTWARE), you may install one copy of the Upgrade SOFTWARE onto the SYSTEM as a replacement copy for the SOFTWARE originally installed on the SYSTEM and use it in accordance with Section 1 of this EULA. You may also install additional copies of the Upgrade SOFTWARE as replacement copies onto additional SYSTEMS which are the same brand and model as the SYSTEM and contain a duly licensed copy of the same version and language release of the SOFTWARE ("ADDITIONAL SYSTEMS"), provided that (1) Manufacturer has supplied a corresponding serialized sticker for each additional copy of the Upgrade SOFTWARE, and (2) you affix a serialized sticker per Manufacturer's instructions for each unit of Upgrade SOFTWARE you install.

* If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on separate media and labeled as "Recovery Media", you may not make a copy of the SOFTWARE as described in Section 1 for archival purposes. Instead, you may use the Recovery Media solely to restore or reinstall the same version and language release of the SOFTWARE as originally installed on the SYSTEM and thereafter use the SOFTWARE as restored or reinstalled in accordance with Section 1 of this EULA. A single unit of Recovery Media may be used by you to restore or reinstall the SOFTWARE on ADDITIONAL SYSTEMS.

4. COPYRIGHT.

All title and copyrights in and to the SOFTWARE (including but not limited to any images, photographs, animations, video, audio, music, text and "applets," incorporated into the SOFTWARE), the accompanying printed materials, and any copies of the SOFTWARE, are owned by Microsoft or its suppliers. You may not copy the printed materials accompanying the SOFTWARE. All rights not specifically granted under this EULA are reserved by Microsoft.

5. PRODUCT SUPPORT.

Product support for the SOFTWARE is <u>not</u> provided by Microsoft or its subsidiaries. For product support, please refer to Manufacturer's support number provided in the documentation for the SYSTEM. Should you have any questions concerning this EULA, or if you desire to contact Manufacturer for any other reason, please refer to the address provided in the documentation for the SYSTEM.

6. LIMITED WARRANTY.

* **Limited Warranty**. Manufacturer warrants that the SOFTWARE will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt. Any implied warranties on the SOFTWARE are limited to ninety (90) days. Some states/jurisdictions do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you.

* **Customer Remedies**. Manufacturer's and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Manufacturer's option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the SOFTWARE that does not meet the above Limited Warranty and which is returned to Manufacturer with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the SOFTWARE has resulted from accident, abuse, or misapplication.

Any replacement SOFTWARE will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

*** No Other Warranties. EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY SECTION ABOVE, THE SOFTWARE IS PROVIDED TO THE END USER "AS IS" WITHOUT OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, AND/OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK OF THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU.**

*** No Liability for Consequential Damages. MANUFACTURER'S SUPPLIERS SHALL NOT BE HELD TO ANY LIABILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED OR INCURRED BY THE END USER (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, GENERAL, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION AND THE LIKE), ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE DELIVERY, USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE.**

7. NOTE ON JAVA SUPPORT.

THE SOFTWARE PRODUCT MAY CONTAIN SUPPORT FOR PROGRAMS WRITTEN IN JAVA. JAVA TECHNOLOGY IS NOT FAULT TOLERANT AND IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED, OR INTENDED FOR USE OR RESALE AS ON-LINE CONTROL EQUIPMENT IN HAZARDOUS ENVIRONMENTS REQUIRING FAIL-SAFE PERFORMANCE, SUCH AS IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF JAVA TECHNOLOGY COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE.

U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS
The SOFTWARE and documentation are provided with RESTRICTED RIGHTS. Use, duplication, or disclosure by the Government is subject to restrictions as set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clause at DFARS 252.227-7013 or subparagraphs (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software-Restricted Rights at 48 CFR 52.227-19, as applicable. Manufacturer is Microsoft Corporation/One Microsoft Way/Redmond, WA 98052-6399.

If you acquired this EULA in the United States, this EULA is governed by the laws of the State of Washington.

If you acquired this EULA in Canada, this EULA is governed by the laws of the Province of Ontario, Canada. Each of the parties hereto irrevocably attorns to the jurisdiction of the courts of the Province of Ontario and further agrees to commence any litigation which may arise hereunder in the courts located in the Judicial District of York, Province of Ontario.

If this EULA was acquired outside the United States, then local law may apply.
Should you have any questions concerning this EULA, please contact the Manufacturer.

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

CE

Hersteller:
AMUsys
Amusement Systems Electronics GmbH
Industriezeile 4
A-4063 Hörsching – Austria
Tel. +43 / 7229 / 67961, Fax. +43 / 7229 / 67961-18

Produktbezeichnung: Spielautomat - Unterhaltungsgerät
Type: Sector Upright

Das bezeichnete Produkt stimmt mit den Vorschriften folgender Europäischer Richtlinien überein:

Richtlinie 73 / 23 / EEC: Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten, betreffend elektrischer Betriebsmittel zur Verwendung innerhalb bestimmter Spannungsgrenzen, geändert durch RL 93 / 68 / EEC.

Richtlinie 89 / 336 / EEC: Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten, über die elektromagnetische Verträglichkeit geändert durch die RL 92 / 31 / EEC und RL 93 / 68 / EEC.

Durch die Einhaltung der relevanten Abschnitte folgender Normen, wird die Übereinstimmung des beschriebenen Erzeugnisses mit den Vorschriften der Richtlinien nachgewiesen:

	Dokumentbezeichnung	**Ausgabedatum**
Harmonisierte Europäische Normen:	**EN 50081-1**	**1992**
	EN 50082-1	**1992**
	EN 60065	**1994**

Konformitätserklärung abgegeben durch: Geschäftsführung, AMUsys GmbH

Ort und Datum: Hörsching, 10. Oktober 1999

UPDATE

Inhalt eines Update Kits

- Update-Festplatte im Wechselgehäuse
- Dongle (je nach Länderanforderung programmiert und nicht für jedes Update erforderlich)
- Updateanleitung

Update Vorgangsweise

-SECTOR-
ÜBERPRÜFUNG
Hier wird die Software auf der eingebauten Festplatte überprüft.
Den Fortschritt der Überprüfung können Sie am unteren Balken mitverfolgen.

- Update Kit öffnen
- Gerät ausschalten
- Neuen Dongle Update 2001, im PC-Gehäuse wechseln
- Update-Festplatte in Wechselrahmen einstecken
- Gerät einschalten.
- Der Update-Vorgang wird automatisch gestartet. Nach ca. 15 Minuten wird das fertige Update durch einen erhobenen Daumen am Bildschirm angezeigt.
- Gerät ausschalten und Update-Platte entfernen.
- Gerät wieder einschalten

Achtung: ***Sollte am Gerät versehentlich der Testschalter eingeschaltet sein, wird der Update-Vorgang nicht gestartet.***

Überprüfung der Festplatte = Verify

-SECTOR-
ÜBERPRÜFUNG DURCHGEFÜHRT
Bitte schalten Sie das Gerät aus und wieder ein. Das Gerät ist danach betriebsbereit.
Vergessen Sie nicht, die Einstellungen als auch die Touchscreen-Kalibrierung zu überprüfen.

Nach dem Update-Vorgang führt die PC-Festplatte beim nächsten Einschaltvorgang automatisch eine Überprüfung auf den Inhalt durch.

- Gerät einschalten
- Verify-Vorgang wird automatisch gestartet. Nach ca. 3 Min. wird die fertige Überprüfung der Festplatte durch einen erhobenen Daumen am Bildschirm angezeigt.
- Gerät ausschalten
- Bei Neustart muß das Spielmenü ersichtlich sein.

Dieser Überprüfungsvorgang kann auch zu einem späteren Zeitpunkt wie folgt durchgeführt werden:

Nach dem Einschalten während des PC-Starts Firebutton der beiden Spieler drücken,
oder
mit Hilfe einer PC-Tastatur Taste „C“ während des PC-Starts drücken.

Spezialfunktionen im Update-Modus (zwei Festplatten angeschlossen)

Umgehen der Abfrage Überschreibschutz:	Tasten F10 auf der PC-Tastatur während des BIOS-Starts
Umgehen des Updates (Durchstarten des Spiels für Vorführmodus):	Taste „V“ oder Testschalter einschalten und einen der beiden Firebutton drücken.

- **BIOS-Einstellungen:** sind werksseitig fix auf „default“ gestellt und können nicht verändert werden.

TOUCHSCREEN

Überprüfung der Touchscreen-Funktionen

Touchscreen-Linearisierung und Kalibrierung über den Test-Schalter:

- Gerät ausschalten
- Geräteeinschub öffnen und Testschalter auf ***„Service on“*** schalten
- Gerät einschalten und warten bis das Service-Hauptmenü erscheint.
- Einstieg in das Untermenü ***„ Bildschirm/Touchscreen“.***
- Weitere Vorgangsweise wird am Bildschirm angezeigt und ist im Abschnitt ***„Testmode-Einstellungen“*** unter ***„Bildschirm/Touchscreen“*** nachzulesen.

Weitere Touchscreen-Funktionen können während des BIOS-Starts durchgeführt werden:

Touchscreen Konfiguration:	Tastendruck „M“ auf einer PC-Tastatur (wird am PC Gehäuse angesteckt)
Touchscreen 25-Punkte-Kalibrierung:	Tastendruck „2“ auf einer PC-Tastatur ***oder*** Testschalter einschalten, beide Firebutton gedrückt halten und Gerät einschalten.
Touchscreen 2-Punkt-Kalibrierung:	Während des Bertriebes den Testschalter einschalten und beide Firebutton gedrückt halten.

PC-GEHÄUSE

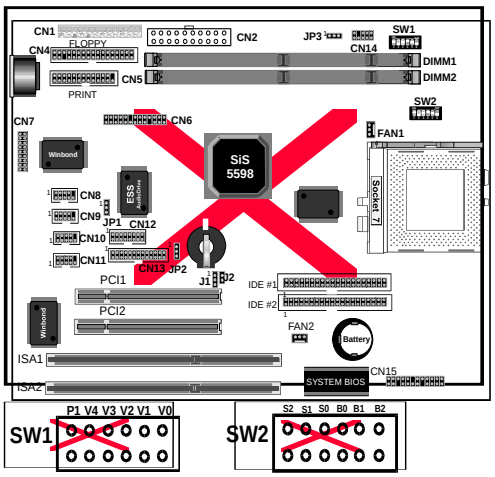
Komponentenübersicht

- „All in one“ Motherboard
- Speicher 32 MB SDRAM
- Festplatte Quantum Fireball CX
- Wechselplattenrahmen
- Amusys I/O Board
- Netzteil 230V/3A u. 115V/5A incl. Netzschalter
- Donglestecker
- Steckerbelegung: 4 serieller Steckerplätze (1 x für Touchcontroller incl. Versorgungsbuchse)
  VGA und Audio Steckerplatz
  2 ISA Steckerplätze für I/O Board

Aus- und Einbau

Der Aus- bzw. Einbau des PC-Gehäuses erfolgt durch Öffnen des Einschubes, und durch seitliches herausziehen der Einschubplatte auf welcher der PC befestigt ist. Die angesteckten Kabeln des PC-Gehäuses sind in ihrer Länge so ausgelegt, daß sie leicht von vorne bei seitlich herausgezogener Einschubplatte ab- und angesteckt werden können. Das PC-Gehäuse ist mit 4 Spax-Schrauben auf der Einschubplatte befestigt.

Mainboard Steckerbelegung und Dip Switch –Einstellungen



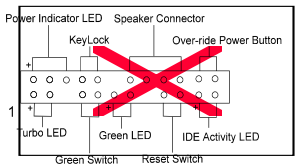
V-core	V4	V3	V2	V1	V0
1.7	ON	ON	OFF	OFF	OFF
1.75	ON	ON	OFF	OFF	ON
1.8	ON	ON	OFF	ON	OFF
1.85	ON	ON	OFF	ON	ON
1.91	ON	ON	ON	OFF	OFF
1.95	ON	ON	ON	OFF	ON
2	OFF	OFF	OFF	OFF	ON
2.1	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
2.2	OFF	OFF	OFF	ON	ON
2.3	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
2.4	OFF	OFF	ON	OFF	ON
2.5	OFF	OFF	ON	ON	OFF
2.6	OFF	OFF	ON	ON	ON
2.7	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
2.8	OFF	ON	OFF	OFF	ON
2.9	OFF	ON	OFF	ON	OFF
3	OFF	ON	OFF	ON	ON
3.1	OFF	ON	ON	OFF	OFF
3.2	OFF	ON	ON	OFF	ON
3.3	OFF	ON	ON	ON	OFF

P55C/K6	P54C	B0	B1	B2
3.5x	1.5x	OFF	OFF	OFF
2x	2x	ON	OFF	OFF
2.5x	2.5x	ON	ON	OFF
3x	3x	OFF	ON	OFF
4x		ON	OFF	ON
4.5x		ON	ON	ON
5x		OFF	ON	ON
5.5x		OFF	OFF	ON

Clock Ratio

CLOCK	S2	S1	S0
60MHz	OFF	OFF	ON
75MHz	OFF	ON	OFF
83MHz	OFF	OFF	ON

Frequence

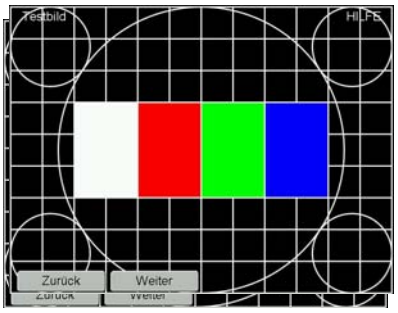


CN1:AT Power con.
CN2:ATX Power con.
CN3:AT KB
CN5: Dongle
CN6:Audio/Video con.
CN7:USB/PS2 Mouse/IR con.
CN8:COM A - Microtouch Controller
CN9/10/11:COM B/C/D
CN14:Fan 78 con.
CN15:Front panel

IDE#1: Update HD
IDE#2: Internal HD
JP1: Sound: 1-2: Enable, 2-3: Disable
JP2: CMOS: 1-2: Normal, 2-3: Clear CMOS
JP3: VGA: 1-2: Enable, 2-3: Disable
J1: 1-2: Default
J2: For extra dallas i Botton
FAN1/2: CPU/System FAN
SW2: Clock Ratio/Frequence Sel
SW1: CPU V-Core **P1:** ON as default

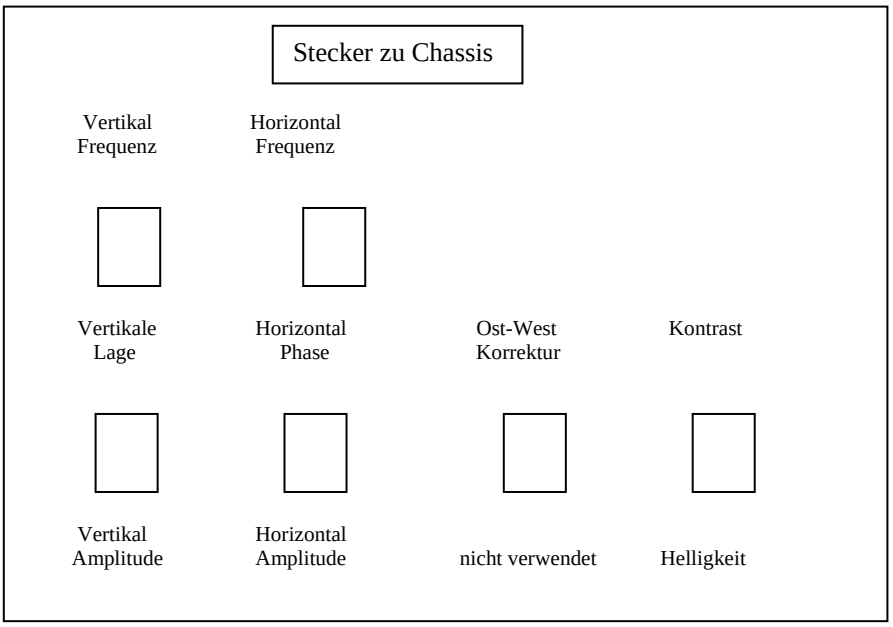
MONITOR UND CHASSIS

Als Bildschirm wird ein 20“ SVGA- und VGA-Monitor mit aufgeklebten Microtouch-Touchscreen verwendet.
Die Einstellungen für den Touchscreen sind im Kapitel ***„Touchscreen“*** genau erklärt.



Für die Bildeinstellungen des SVGA- und VGA-Monitors steht ein Bedienboard zur Verfügung, daß innen am Serviceeinschub montiert ist, und mit einem Flachbandkabel mit dem Monitorchassis verbunden ist.

Einstellanleitung des Bedienboards



Aus- und Einbau

Bildrohr und Chassis:
Zum Ausbau des kompletten Bildrohrs mit Chassis ist es erforderlich den Kunststoffdeckel zu entriegeln und hochzuklappen, sodaß dieser in die Arretierungsschere einrastet.
Anschließend kann nach entfernen der 4 Holzschrauben das Bildrohr von den Auflageleisten entfernt werden.
Bitte achten Sie darauf, daß Sie vor Beginn des Ausbaues bei ausgeschalteten Gerät vorher folgende Kabeln abstecken:
VGA Kabel vom Chassis, Stromversorgungskabel vom Chassis, Touchcontroller-Kabel (entweder direkt am Controller oder incl. Controller am PC-Gehäuse)

Hinweis:
Sollte es erforderlich sein nur den aufgeklebten Touchscreen zu wechseln ist es nicht nötig den gesamten Monitor auszubauen. Dies kann auch bei geöffnetem Kunststoffdeckel und eingebautem Bildrohr erfolgen.

ERSATZTEILLISTE SECTOR UPRIGHT

Komponentenunterteilung

1. Gehäuse
2. PC-Gehäuse
3. Kunststoffdeckel
4. Monitor
5. Zubehör und Optionen

1. Gehäuse

1	Holzgehäuse Sector Upright	100021
1	Leuchtstoffbalken	100016
1	Leuchtstoffröhre T16/8W	100017
1	Kabelbaum Sector Upright	100005
1	Kabelbaum Lautsprecher	100034
1	Kabelbaum 220V	100035
1	Kunststoffkassa	100036
1	Zählwerk 12V ohne Reset	100032
1	Diode für Zählwerk 1N4148	100037
1	Münzkanal Kunststoffrohr	100038
1	Griff für Gehäuserückwand	100024
2	Schlösser für Einschub und Kassa	100013
1	Drehsicherung	100039
1	Kombi-Netzfilter mit Sicherung	100023
2	Sicherung 5x20, 3,15A	100040
2	Rollen	100026
2	Metallsliding-Füße	100027
1	Münzerhalterung mit Frontplatte und Beleuchtung	100030
2	Sperrbügel für Kunststoffdeckel	100028
2	Klemmverschluß für Sperrbügel	100025
1	Netzkabel mit Winkelstecker	100010
1	Münzprüfer NRI länderspezifisch	100041
2	Schließbleche abgerundet	100042
1	Griff für Einschub	100043
2	Verschlußbügel für Rückwand	100044
2	Schlüsselanhänger	100045
2	Schlüsselringe	100046
2	Scharnierbänder für Kunststoffdeckel	100047
1	Arretierungsstange für Kunststoffdeckel	100048
1	Testschalter 6mm	100049
1	Aufkleber zur Monitoreinstellung	100050
1	Mikroschalter mit Rollbügel für Kassa	100137

2. PC-Gehäuse

1	PC komplett für Sector Upright	100051
1	PC-Gehäuse feuerverzinkt	100007
1	Motherboard “all in one” incl. Kabeln und zusätl. HDD-Kabel	100033
2	Slotabdeckungen blind	100052
6	Abstandhalter Kunststoff für Mainboard	100083
1	Abstandhalter Kunststoff M4 für Verschraubung Mainboard	100053
1	Festplatte Sector Quantum	100014
1	Festplattenkabel	100145
4	Gummipuffer für Festplattenmontage	100009
1	Wechselrahmen	100031
1	Dongle länderspezifisch	100006
1	PC-Netzteil mit Netzschalter	100015
1	AMUsys I/O Board	100011
1	Chinch Buchse für Spannungsversorgung Controller	100054

3. Kunststoffdeckel

1	Kunststoffdeckel	100018
1	Dichtung Schaumband SK 6x8	100055
2	Joystick Push Button	100008
2	Taster rot rund	100003
2	Lautsprecher 8 Ohm, 40/60W	100004
2	Lautsprecherabdeckungen	100056
1	Display Acrylglas Sector	100057

4. Monitor

1	Monitor komplett SVGA und VGA Hantarex	100154
1	Monitorchassis SVGA und VGA Hantarex	100156
1	Monitorfernbedienung mit Kabeln	100157
1	VGA Kabel	100060
1	Touchscreen 20” klarsicht Microtouch	100001
1	Touch Controller extern	100002
1	Spannungsversorgungsstecker für Touch Controller	100061

5. Zubehör und Optionen

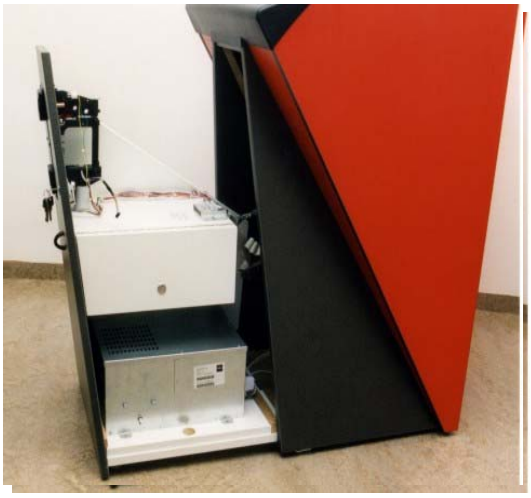
1	Versorgungsbuchse für VDAI-Stecker	100062
1	Kabelbaum für VDAI	100063
1	Banknotenprüfer Japan Cash EBA-01	100064
1	Banknotenprüfer NV4	100113
1	Montageplatte mit Montagebügel für Japan Cash	100065
1	Montageplatte für Banknotenprüfer NV4	100112
1	Interface für Japan Cash EBA-01	100066
1	Geldkanal Kunststoff für Japan Cash	100067
1	Schacht für Banknotenakzeptor Japan Cash und NV4 schraubbar	100146
1	Blindabdeckung für Banknotenakzeptor	100138
1	Blindabdeckung für Schacht/Banknotenakzeptor	100137
1	Trennwand für Kunststoffkassa	100135
1	Interface AMUsys JCM	100117
1	Copy PC länderspezifisch	1001XX
1	Bedienungsanleitung länderspezifisch	1001XX
1	Verpackungskarton für Sector	100168
1	Einzelpalette für Verpackung	100169

FOTOS

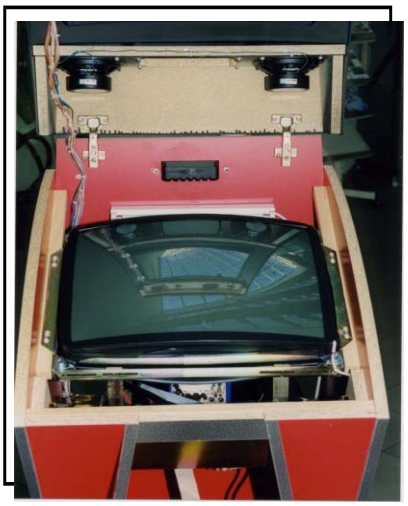
Ansicht von vorne

Ansicht von hinten

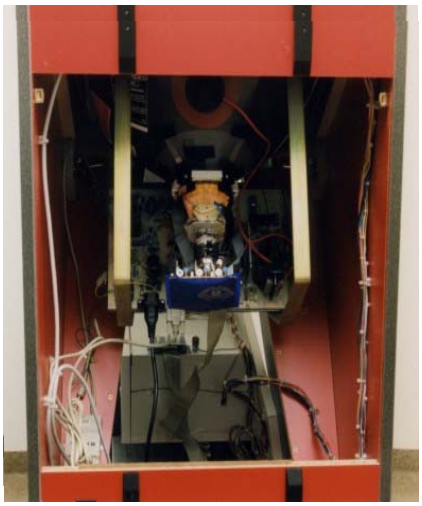
Seitenansicht-Einschub



Monitoransicht vorne

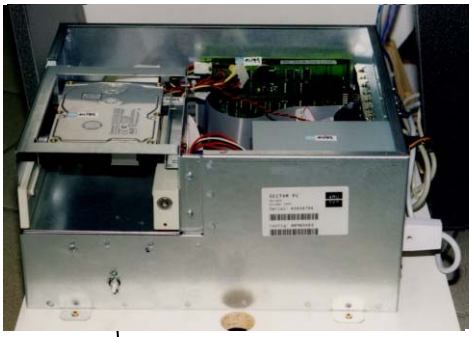


Monitoransicht hinten



A.u.S. Spielgeräte GmbH, A-1210 Wien Scheydgasse 48
Tel. +43 / 1 / 271 66 00 Fax. +43 / 1/217 66 00 75
Programm- und technische Änderungen vorbehalten

PC-Gehäuse offen
Ansicht seitlich von Einschub



Festplatte

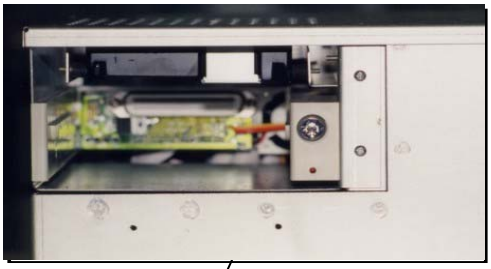
PC-Gehäuse offen
Ansicht von oben

Mainboard **Netzteil** **I/O Board**

PC-Gehäuse offen
Ansicht Dongle-Lage

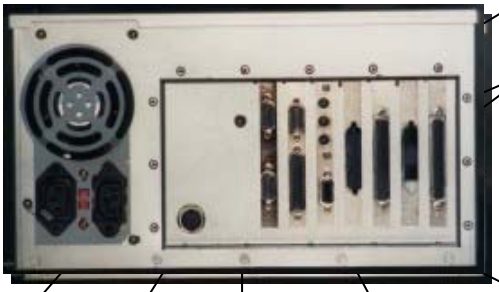
Dongle

PC-Gehäuse ohne Abdeckblech
Öffnung für Update-Vorgang



Wechselplattenrahmen

PC-Gehäuse
von hinten



Audio

Geräte-
verkabelung

Monitor

Netzanschluß

Anschluß für PC-Tastatur

Spannungsversorgung
Touchscreen-Controller

Touchscreen-
Controller

A.u.S. Spielgeräte GmbH, A-1210 Wien Scheydgasse 48
Tel. +43 / 1 / 271 66 00 Fax. +43 / 1/217 66 00 75
Programm- und technische Änderungen vorbehalten

KABELPLAN UND BLOCKSCHALTBILD

Für mehr Informationen und weitere Fragen steht Ihnen gerne Ihr Ländervertreter zur Verfügung:

A.u.S. Spielgeräte GmbH, A-1210 Wien Scheydgasse 48
Tel. +43 / 1 / 271 66 00 Fax. +43 / 1/217 66 00 75
Programm- und technische Änderungen vorbehalten